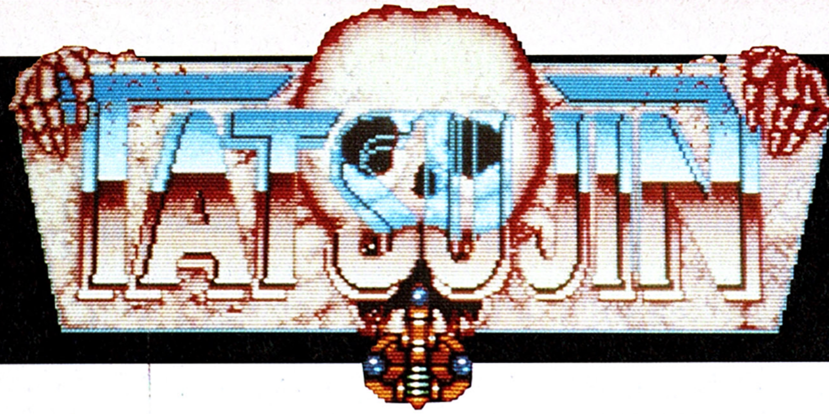


セガ/12月発売/価格未定

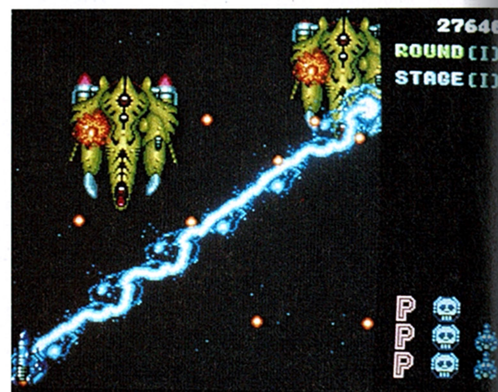
あの、やたらめったら激しく厳しいシューティングゲーム「TATSUJIN」がドカンと登場！　素人さんは手出し無用だ！

噂の達人だ

ビデオゲーム版では、泣く子もだまる超難解シューティング「TATSUJIN」が、早くもメガドライブに移植された。「タイガーヘリ」「飛翔鮫（ひしょうざめ）」「究極タイガー」の路線を受け継いだ、縦スクロールのシューティングものだ。そんなわけだから、この難しさが気持ちいいわけだ。「大魔界村」の移植もすごかったけど、このゲームの移植度もナミじゃない。敵の動きから、あの弾のスピードと多さまで、しっかりビデオゲームのまま。こりゃ〝撃ちの達人〟でなきゃ全面クリアーは難しいかな。関係はないが〝焼きの達人〟は酒井法子だ。

パワーアップがミソ

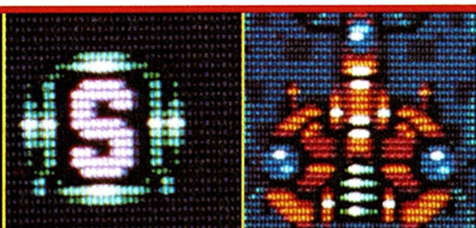
湯水のごとく溢（あふ）れ出てくる敵たちに対抗するには、こちらもパワーアップして攻撃するしかない。それでは3種類あるパワーアップをこのページと次のページに分けて紹介していこう。その前に、このゲームならではのパワーアップの特徴を説明しておこう。パワーには3段階のレベルがあり、これはやられないかぎり有効である。赤、青、緑の3種類のパワーアップ（というより武器かな）があるが、これを変更してもレベルは変化しない。「究極タイガー」とほぼ同じだね。それではパワーアップについて、徹底紹介しよう。



どこからどう見ても、カンペキな「達人」だぞ。あの難しさも完全に再現されているのだ。

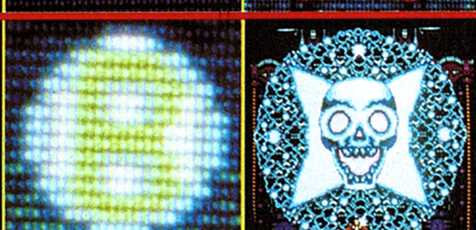
パワーアップ●ターゲット編

Sターゲット



取るたびに、段階を追って自機の移動スピードがアップする。4段階あるが、それ以上重ねて取ると5,000点が加算される。たとえフルにスピードアップしたとしても、さほど操作しにくいわけではない。後半ではフルスピードくらいでないと、かなり苦しいかもしれない。

Bターゲット



爆発するとき、ドクロマークが浮き出る、なんともファンキーな爆弾である。ただしもてる数に限りがあり、初期状態では3つしかもっていない。使用するたびに減っていくのだが、このパーツを取ると、爆弾が1つ補給される。画面上のすべての敵にダメージを与えられる超高性能爆弾。無駄使いはイカンぞ。

Pターゲット



1つ取っただけではまったく効果がないが、5つ集めると、武器のレベルが1ランク上がる。金なら1枚、銀なら5枚ってヤツだと思ってもらえるとありがたい。やられてしまった場合、最低レベルからになってしまうが、取った〝P〟の数はキープされているからありがたい。

もう1人の主役こそ真の主役

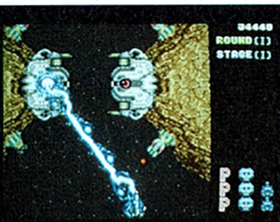
このゲームの主役はもちろん自分だが、それ以上に個性あふれる達人野郎たちがたくさん登場する。それはダイヤモンドよりもカタいんじゃないかと思われるほどの耐久力をもった、敵のボスたちだ。

とにかくカタいのだよ、これが。撃って撃って撃ちまくっても、まだ倒せないんだ。しかも目にも止まらぬ高速の弾で攻撃してくる。そしてさらに、卑怯（ひきょう）にも団体様で攻撃を仕掛けてくるヤツまでいる。

このプレイヤーを極限まで不利な状況にもっていくところが、達人の達人たる所以（ゆえん）だろう（意味不明）。しかしその苦しみを越えたときの快感というのは、完走した後のマラソンランナーのソレと共通するものがあると思われる。

つまりこの強敵たちを、いかに攻略するかを考え、実行するのが、このゲームの正しい楽しみ方ということだ。だからその攻略法はキミたちが自力で考えてくれ。というのはウソで、次号でも徹底紹介するつもりだ。楽しみに待っててねん。

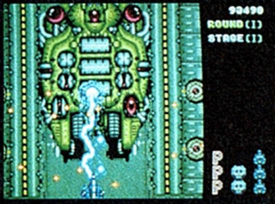
『BEEP! メガドライブ』1989 年秋号掲載



このゲーム最大の特徴は、出てくる敵の大部分かカタいというコト



敵か多数出現するときには、サンダービームは不利になっちゃう



連射のきくノーマルショットは、多数出現する敵には最適だ





1面のボス　左右の端にも砲台か設置されているのかイヤらしい

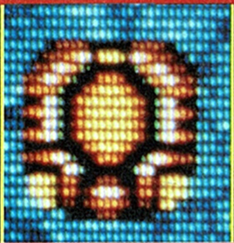
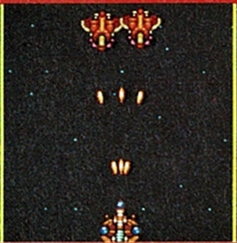
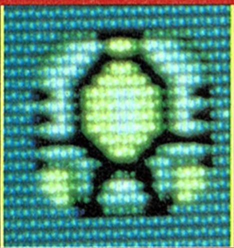
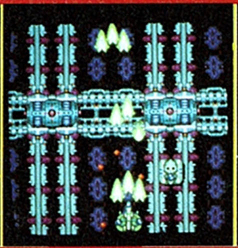
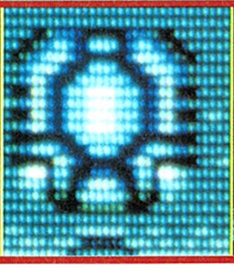
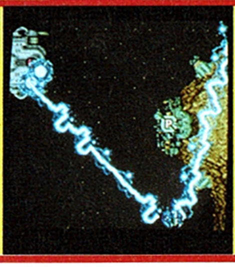


敵の向こう側かすけて見えるヘンなやつ。それでもカタい



2面のボス　雨のように降りそそく弾を、死にものぐるいて逃げる

パワーアップ●ショット編

	ターゲット	ノーマル	1レベルアップ	2レベルアップ	
ノーマルショット				製作中	フレイヤーがはじめから持っている武器。多方向に発射できるビームだ。レベルが1だと3方向ショットだが、レベルが上がるたびに、撃てる弾数がどんどん増えていく。最も連射のきく武器なので、数撃ちゃ当たる戦法を得意とする人にオススメしたい。なんだかんだで一番有効な武器だ。
TATSUJINビーム					フレイヤーの真っ直ぐ正面に発射される。レベルが上がると、弾の幅が広がり、敵に当たりやすくなる。弾自体の強さは最強だが、あまり連射はきかない。高速で飛んでいく弾は、なかなかカッコいいぞ。比較的カタい敵が登場するシーンで使うといいだろう。なんとなく普通の武器。
サンダービーム					これは派手だぞ。まるで夕闇を引き裂く稲妻のように、青い閃光が敵に向かって走るのだ。カタい敵が出てきた場合は、自動的にその敵に向かって飛んでいくという、賢いヤツでもある。ただし画面上に敵が複数いるときは、どの敵に向かって飛んでいくかわからない。さらに見かけほど攻撃力がないのが欠点。

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター PART4

NEW SOFT COMPLETE MASTER



アーケードで大人気

この「TATSUJIN」はビデオゲームでかなり前から人気の高かったシューティングだ。製作は東亜プラン、販売はタイトーで、マニアックなシステムが話題を呼んだ。東亜プランといえば、「究極タイガー」「飛翔鮫」「ヘルファイヤー」といった数々の名作シューティングを作った会社。当然この「TATSUJIN」も、名作の声が高い。



←これが業務用の画面。縦画面なのでメガドラ版とは多少違う。

ゲームシステム

基本システムは縦スクロールのシューティングで、各ステージのボスを倒して進んでいく。自機は通常、武器のショット、画面内の敵を全滅させるボンバーを装備。ショットには3種類各3段階の種類があって、その場に応じて変更できる。ちなみに、ボンバーは数が限られているので乱発はできない。

とにかく、難しさでは業務用と同等だ。



↑パワーショットの3段階目が、ビデオゲーム版と変わっている。よりゲーム性を高めるための変更だ。

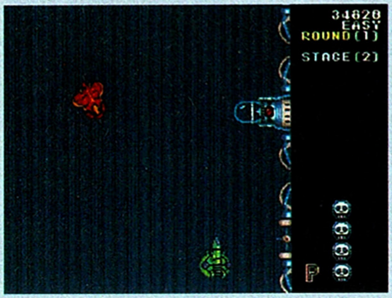
画面の説明

メイン画面

業務用ではこの画面しか表示されず、ボンバー残数やスコア、残機などはこの上に表示された。画面の比率は、業務用もメガ版もそれほど変わりはない。もちろん巨大なボスもそのままだ。



得点表示



ラウンド表示

ビデオゲームにはない。画面右に表示画面ができたので新しく入った。全5ラウンド。

ボンバー残数

ボンバーの残り数を表示。スタート時は3つだ。ビデオゲームでは、メイン画面の一番下に表示されていた。

残機表示

自機の残り数が表示される。これもビデオゲームでは画面の一番下にあった。メイン画面がスッキリ。

『BEEP! メガドライブ』1989年秋増刊号掲載

パワーアップ

パワーアップの方法は、ビデオゲームと変わらない。ただただPターゲットを取るだけと、いたってシンプルなのだ。

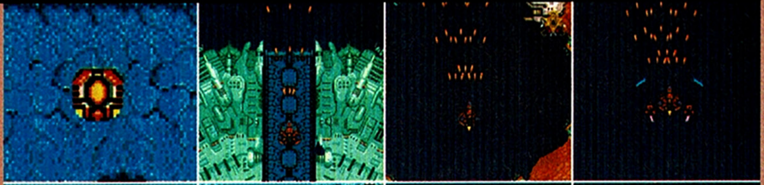
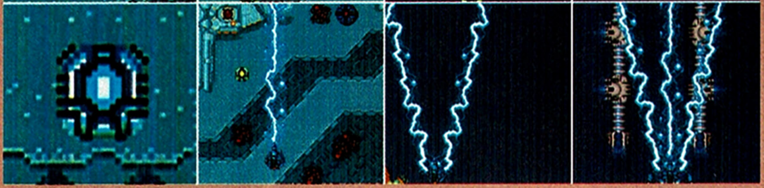


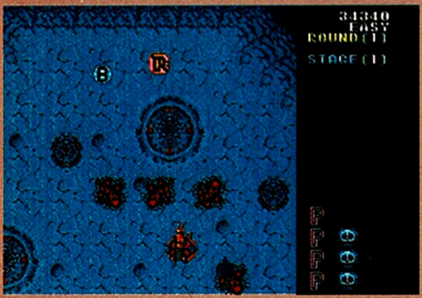
ショット

前号でも紹介したが、TATSUJINはパワーアップなくしては語れない。

ショット系のパワーアップは、3種類各2段階まで。その場その場の状況にあった武器を装備しよう。たとえば、平均的なのはパワーショットだが、TATSUJINビームはカタい敵に、とかね。



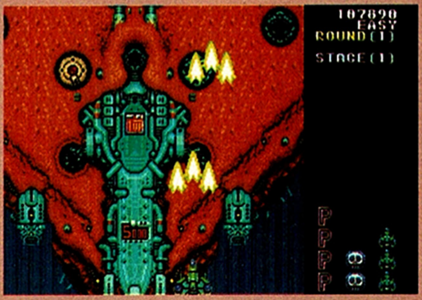
ノーマルショット	自機が最初から装備している武器。2段階目までアップするとバリアがつく。中ボスなどのデカキャラに接近して撃てば一度に何発も弾を当てることになるので、この武器が一番強力といえる。ノーマル時は多少心細いものはあるが、アップしちゃえばこっちのものよ!	
TATSUJINビーム	弾の大きさが、パワーショットの2倍以上あって、1発の威力は3つの中で一番強力。なかなか派手な武器で、まさしく見かけどおりの威力だ。ノーマル時は前方に1発ずつしか飛ばないので、すごく弱く感じるに違いない。しかし、2段階目では、かなり強力になる。カタい敵にはこれで。	
サンダービーム	前方に切れ目なく出続けるレーザー。派手な割には威力はなく、敵の弾がイジョーに見にくい。耐久力のある敵にはロックされ、破壊するまではずさない。でも、複数でカタい敵に出現されてしまったらどの敵に当たるかわからないし、その間に攻撃を受けることも。	

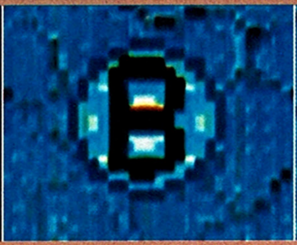


ターゲット

ターゲットとは、スピードアップやボンバーなど、攻撃補助のチップをさす。また、Pターゲットは、4つ取るごとに1ランクずつショット系がパワーアップする。

ボンバーは、あまり出現しないので乱発は避けたいところだ。



Pターゲット	Bターゲット	Sターゲット
Pターゲットは、5枚集めるとショット系の武器が1ランクアップする。自機がやられてパワーダウンしても、表示されているPは減らない。	Bターゲットはボンバーの残り数を増やす。1個取ることにボンバーの数が1つずつ増えていく。3面でたくさん出るが、それ以外の面ではあまり出ない。	Sターゲットを取るたびにスピードがアップする。4段階までアップし、それ以上取ると1個につき5000点入るのだ。でも、欲張らないほうが……。
		



↑このドクロマークを壊すと、ターゲットやショットが出る。この他にも、地上物などを壊しても出現する場合がある。ドクロを見たらすぐ破壊!!

BEEPシリーズ第2弾「ゲームボーイ」が12月14日発売されます。ご期待ください。

ステージ1

ステージ1は、前半はそれほど難しくない印象を受けるが、後半ではこれが1面か！と怒り出すような難しさ。とくに中ボス軍団は涙が出るほどカタイし、弾数も多い。ザコ敵は、出現してすぐ倒せば、どういうことはない。

ボスまでの道のりは相当に長く、たどり着くまでにたとえ3機ダメにしてしまっても、誰も責めたりできないだろう。

ステージをとおしてパワーショットで進め。

要注意キャラ




↑←こいつは、最初に登場する中ボス。レーザーと弾を撃ってくる。倒し方としては、パワーショットでギリギリまで近づいて、弾をたくさん当てるのがベスト。とにかく速攻勝負を狙おう。

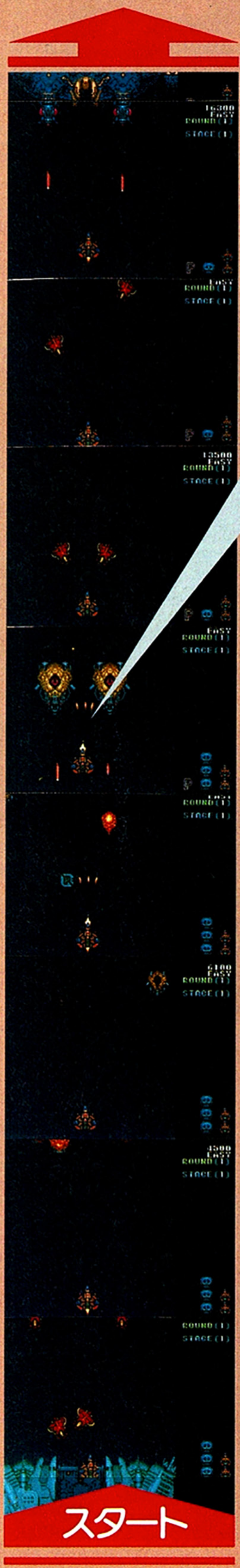



↑→2番目に登場する中ボス、タイガー。1回の攻撃の弾数がムチャクチャ多い。2匹連続で出現するので、早めに最初のヤツを倒そう。でないと、2匹同時に相手をすることに。パワーショットで接近戦だ！





↑→フォーメーションアタックと、レーザー、拡散弾を、これでもかといわんばかりに撃ってくる。3機ともかなり耐久力があるので、初心者はボンバーからパワーショットのパターン。



ここでまず最初の中ボスが登場する。画面内に見えたら、ひたすら連射でパワーショットを撃つ。接近するほど弾が多く当たって、早く倒せる。長期戦になると、かなり不利になってくる。1匹ずつ狙って倒そう。



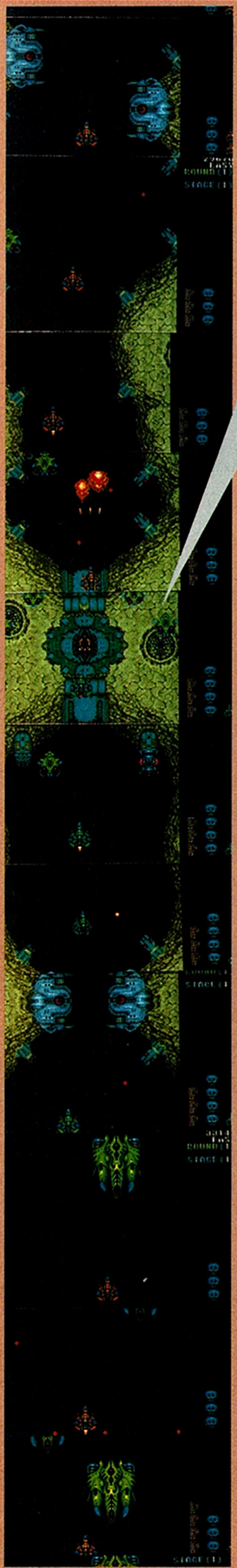
↑接近戦で、一気にカタをつけよう。右を倒したら左へ。



今度はタイガーが登場。これもやはり接近戦で勝負したい。弾を撃ってきたら、後ろにさがって間を開けよう。2匹出現すると、ザ・タイガース！……つまらないって？ まあ、油断は禁物ってことだよ（どこが?）。



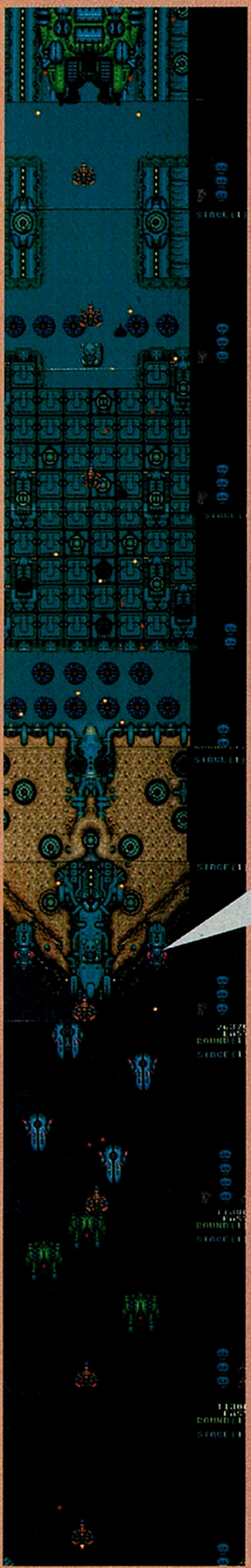
↑2番目の中ボス登場。同時に相手にしないほうが……。



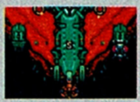
このあたりから地上物がポツポツ見えるようになる。地上物はけっこうターゲットを出してくれるので、必ず壊しておこう。そのほか、Sターゲットも出現し始める。自分に合ったスピードで進もう。



↑ターゲットは、よく見て取らないと涙が出ることに……。



地上物の先っぽが飛び出してくる。うっかりしていると体当たりをくらってボカン！なんてことになってしまうぞ。連射していれば自機に突っこんでくるまでに破壊できる。壊すとターゲットが出る。



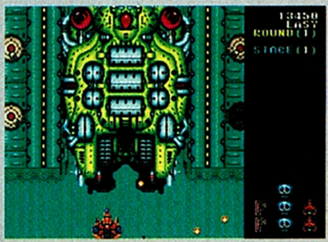
↑先っぽに気をつけろ！ なんかイヤラシイんだな、これが。

ボスキャラ攻略法

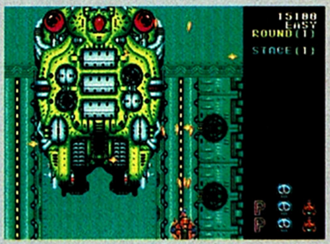
ステージ１のボスは、Ｊタンク。まだ最初なのにイヤになるほどカタイが、これでも他のボスに比べたらまだ簡単。画面下にいて、ボス出現と同時に中心部に連射。ボスの横には砲台がズラリと並んでいるから、こっちを先に破壊しておこう。ピンチになったらボンバーで敵機を消して、その場を移動。パターンが単純なのでよけやすい。



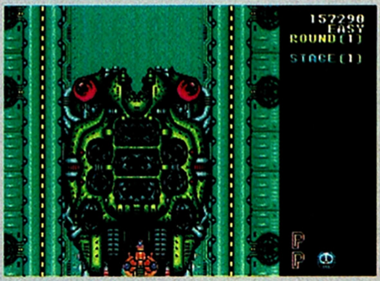
→まずは画面の下で待つ。出現したら、一気に連射！



←まわりの砲台を壊して、ジャマが入らないようにしよう。



→危くなったらボンバー一発！ あんまり多用しないように。

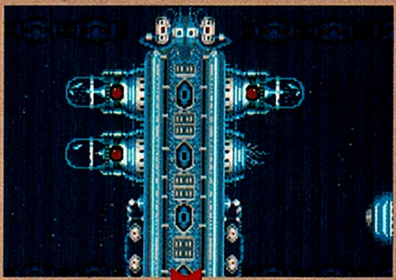


↑ボスを倒すには、長期戦をのりきる落ちつきと根気が必要だ。なにしろ短気になると、焦りが生じて死にまくってしまうからだ。ボンバーもここで使ってしまうと後々ひびいてくる。もうダメだ、と思ったときだけ使うようにしないと、ステージ５まで無事にたどりつくのは難しい。シューティングにも根気は必要。それだけに、倒したときの喜びが大きいのだ。

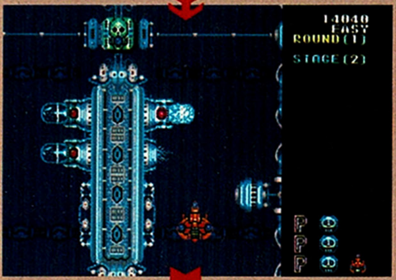
ステージ2

宇宙空間から中盤の真空管地帯、そして後半コンテナ地帯へという流れ。中半から後半にかけて、ものすごく難しくなる。とくに初登場の真空管ことビーラン酸は、破壊すると弾を撃ち返してくる。それも1発や2発ではない。こちらが攻撃しなければ無害とはいうものの、他の敵を撃ったときに不本意ながら当たってしまうこともある。何にせよ、やっかいな相手には違いない。

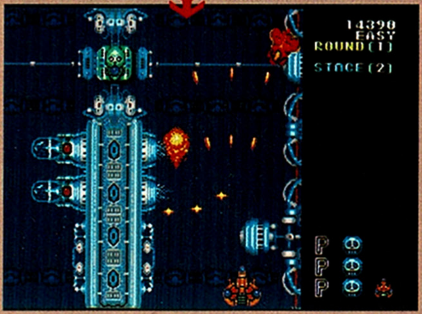
コンテナ地帯は、ボス目前という緊張状態にさらに追いうちをかけるような危険な場所だ。コンテナが左右から現れては、弾をガンガン撃ってくるのだ。でも、出現と同時にピッタリ相手につけば倒せないこともない。2段階目のパワーショットでいけば、苦戦することもないだろう。Pターゲットを集めておこう。そしてコンテナ地帯を抜けると、いよいよボス。こいつははっきりいってデカイ。名前はバッドロンだ!!



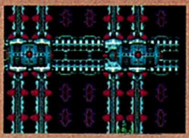
←これが真空管ことビーラン酸だ。



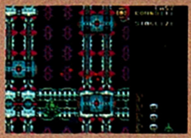
←1発目でヒビ割れができて……。



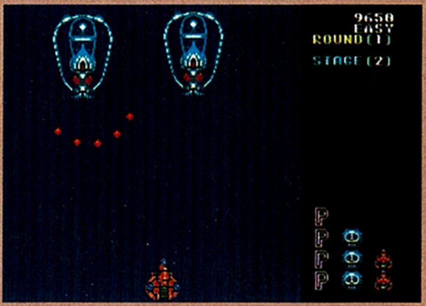
↑破壊すると同時に反撃の1発! これが大量にあるとヘタなボスキャラなみの集中砲火になってしまうぞ。ザコキャラとのフォーメーション攻撃には要注意だ。



↑ビーラン酸はその動きにまどわされずに倒せ!



↑1機壊せば2機目はカルイぞ。



↑いやらしさNo.1。巨大真空管は2機同時に出現するとフォーメーション攻撃をしてくる。画面下方で戦うべし!



↑コンテナは何台も連続で現れる。パワーショットを鬼のように撃ち込め! その後はいよいよボスへGO!!



→ステージ2のボスを倒した直後。

ボス攻略法

ステージ2のボス、バッドロンは、その大きさにまず目を奪われる。弾数もかなり多く、カタい。弱点は中央部だが、いうほど簡単ではない。



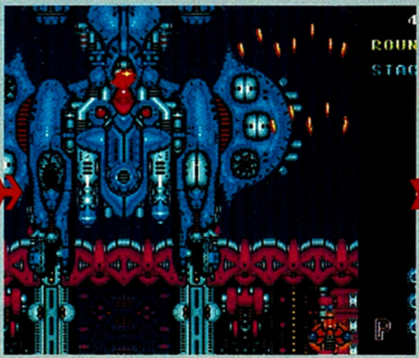
→コンテナ地帯を抜けると、バッドロンがいよいよ登場

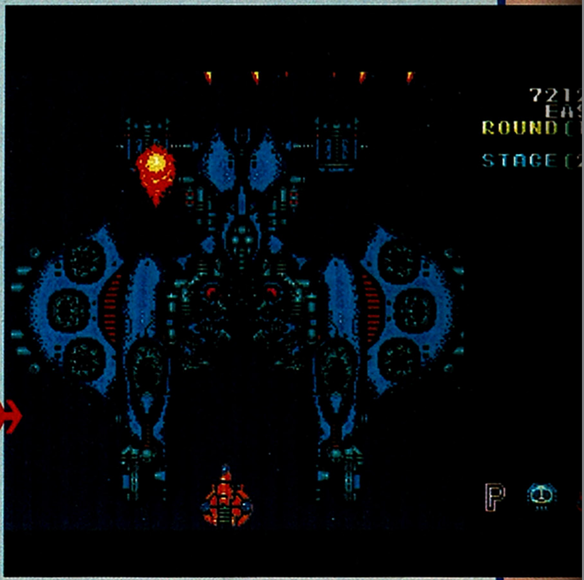


→バッドロンの弱点は中心部。

→バッドロンを倒した! だからといって気を抜いていると、その後に出現する敵にやられてしまうぞ。もし、その場でやられたら、ボスの前からやり直し。それじゃあ、あんまりにも悲しいもんね。ということで、次はステージ3へ。

↓左右の砲台を壊しつつ、中心部に乱れ撃ち。危くなったらボンバーで一掃! 各ボスには、ボンバー1発ぐらいの割合で考えておこう。





ステージ3

とにかくターゲットがたくさん出る。もちろん、それだけ難しくなってもいる。ザコ敵が多く出るので、パワーショットかTATSUJINビームを装備したいところ。

ステージ２から引き続いて登場の真空管野郎、ビーラン酸が後半から多数出現するが、前のステージで攻撃パターンは読めたはずだから落ち着いて進もう。

中ボスのブブは、３機連続で現れるうえに大量に弾を吐くイヤな奴。１匹ずつ集中攻撃して数を減らしていこう。ブブの弾をよけるには、発射された瞬間に後ろに下がって、弾のスキ間が大きくなったところをすり抜ける。このあたりでもたつくようでは、この後の４～５面をクリアするのは不可能だと思ったほうがいい。

ブブを倒したあとのビーラン酸地帯は、TATSUJINビームで真空管の間を抜けて行こう。それを越えると、いよいよボスの登場！　これが生物的なグラフィックのグルス。手強い。



↑このキャラは細身なので弾が当たりにくい。パワーショットで撃ちまくれ。きっと突破口が見い出せるはずだ。

↓フォーメーションを組んでの攻撃。しかし落ちついて対処すればやられることはないぞ。

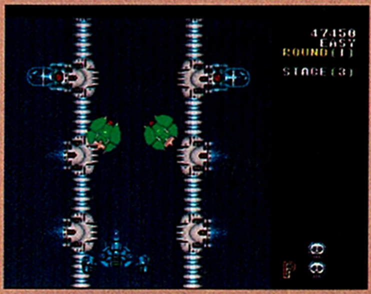




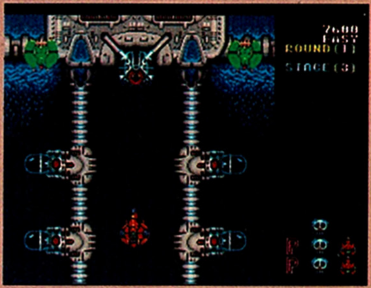
←こいつはレールの上を動きながら攻撃してくる。その動きを読んで倒し、アイテムを取ろう。

→中ボスのブブは、３機同時に出現して弾を撃ってくるから慎重に動こう。

←このキャラは５～６機まとめて出てきては、画面内で円を描きながらやたらと弾を撃ってくる。ムダな動きは避けて倒そう。



←真空管を越えたからといって気を抜いたらザコキャラに足元をすくわれるぞ。



→この地上物はナメクジの頭みたいだがけっこう強いので注意。



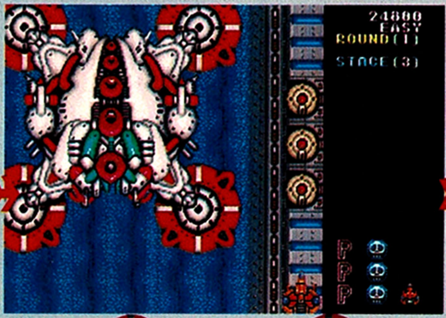
←このステージは最初からムダな動きはしないように。やたらカタくて弾を鬼のように撃ってくるぞ！

ボス攻略法

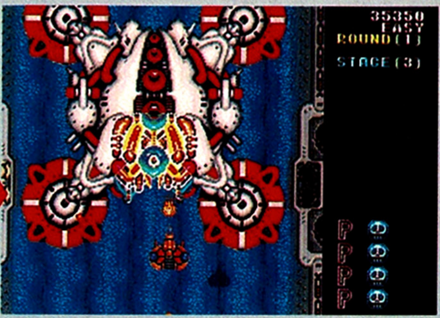


→こいつがグルスだ。カエルが手足を目一杯広げたようなかっこうをしているが、油断は禁物。

↓ほーら気を抜いたらやられちゃったよ～い、ちくしょーめい。



↓中心部に向かってひたすら撃ちまくれ。ボムを有効に使おう。

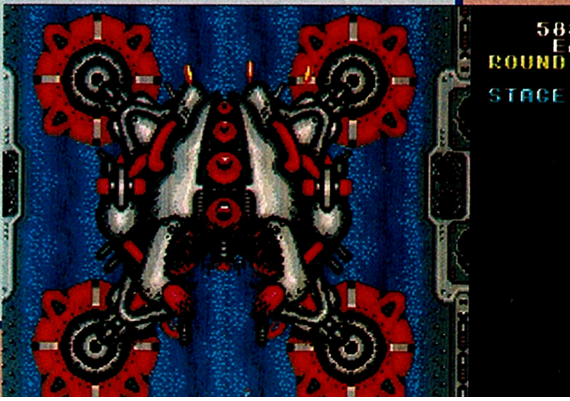


このステージの大ボスはグルス。けっこうデカく弾もいっぱい撃ってくる。また、攻撃パターンを読んでさぁいくぞ！というときに、左右の砲台からの弾にやられるということも少なくない。とにかく目を皿のようにして、向かって来る弾に集中しよう。そして弱点の中心部に向かってただひたすらに撃ちまくる。それが攻略のカギとなる。倒しても気を抜かずステージ４へＧＯ！



↑こいつの弱点は中心部だ。大きさに圧倒されずに攻めろ！

↓やったー。グルスを倒したぞー。さあ次はステージ４だ！



ステージ4

ステージ4は、真っ暗な宇宙空間とわずかな緑地のみと、今までとはうって変わってシンプルだが、甘く見るとムチャクチャ痛いめにあうぞ。

まず地上のアイテムをもった敵を倒して、パワーアップを心がけよう。先へ進むためには、ハダカじゃ不可能だ。

パワーアップしたあとは、息をつく間もなく前後左右からザコ敵が飛び出してくる。しかし、こんな所で音を上げているようでは、お話にならない。クリアするなんて到底無理だ。

このステージの中ボス、ジョーサは正々堂堂と一騎打ちに出てくるが、1機だけだと思って甘く見てはいけない。拡散弾とレーザー砲の合体攻撃で血祭りに上げられてしまう。

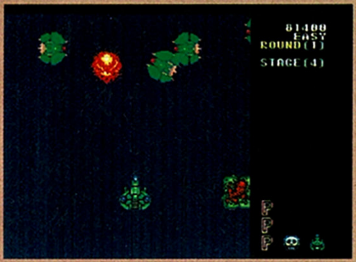
そしてこいつを倒すと第2の中ボス、ブローが登場。3対1の変則タッグマッチを挑んでくる。ブローのフォーメーション攻撃はけっこうツライが、動きを読んで慎重に攻撃。



→こいつらをぶっ倒してできるだけ展開を楽にしておこう。後々少し楽になるぞ。



←ここからザコキャラが鬼のように飛び出してくる。あわてずに的確に倒していこう。

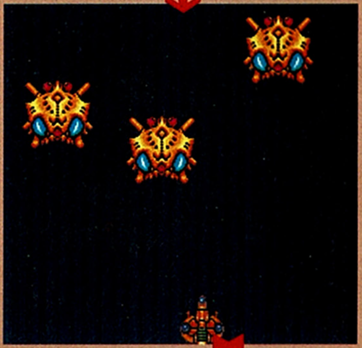


→とにかくこのへんは取りこぼしを少なくすることに注意して、次の中ボスに備えよう。





↑→こいつがジョーサだ。写真のように拡散弾を重ねて撃ってくる。一対一なので比較的楽だが、時時ザコキャラが割り込んでくるので気をつけよう。とにかく弾をよく見よう。





↑→三位一体で現れる中ボス・ブロウ。冷静に1匹ずつ倒していこう。最後の1匹を倒す寸前に出る横ヤリに注意。

ボス攻略法

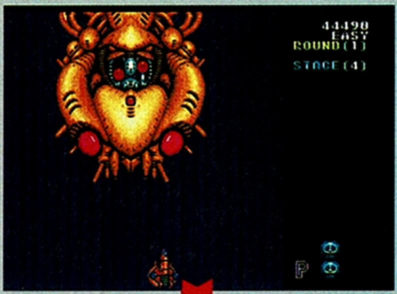
小さいくせに弾を大量に撃ってくるし、ザコも飛んでくるし……。本当にやっかいでイヤな所だ。



←大ボスのドスバムだ。足のないイカのような奴だが、けっこう手強いぞ。

ステージ4のボス、ドスバムは、ほかと比べて、やや小さい。非常に生物的なそのデザインのせいで弱そうに見えてしまうが、実はそんなに強くない(なんだそれは)。ただ、ザコがボスとの戦闘中にも飛んでくるのだ。

ザコに気をつけて、ボンバーを使った後は遠くから連射していれば倒せる。

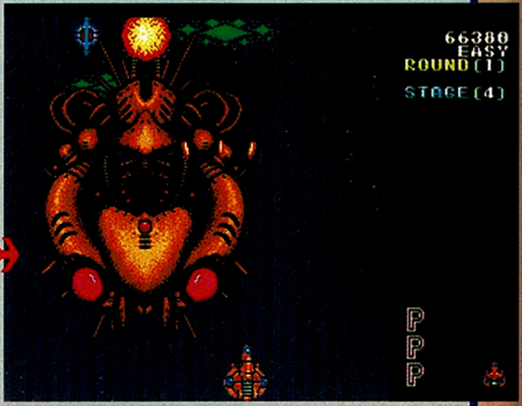




↓ザコキャラと弾に気をつけてドスバムの動きを追って弾ちまくろう。ここのボスは今までと違ってそう怖くはないぞ。



↓やったー。倒したぞー。いよいよ次がラストのステージだ。今までやってきたすべてをぶつけよう。さあステージ5へGO！



ステージ5

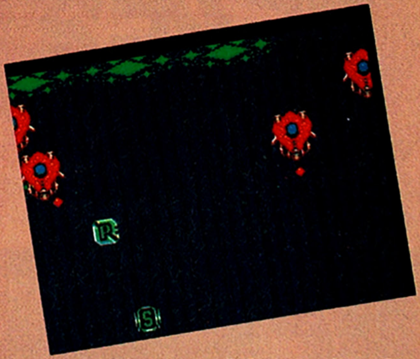
いよいよ、ラストステージだ。難しいといわれるTATSUJINのなかでも、最高の難易度を誇るこのステージは、もちろん一筋縄でいくわけがない。この先は、まさしく達人にのみクリア可能な道なのだ。はたしてエンディングまでたどりつけるかな？

このステージでは、今まで登場してきた中ボスが、さらに強化されて襲いかかってくる。これまで戦ってきて、いー加減そのカタさに嫌気がさしているのに、それ以上強化されて登場してくるなんて、イヤーン／

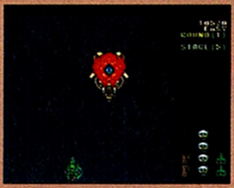
ここまで来たら、武器はもうパワーショ↙

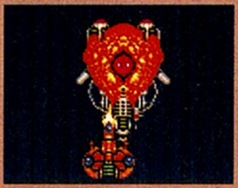


↑なんと、スタート地点からイキナリ難しい。ステージが変わる前から気合を入れておこう。とにかく連射、連射、連射の一本やりで（まあ、Cボタンは連射だけどね）先へ進もう。ステージ5は、あまりターゲットが現れない。やられてしまったら、頼れるのは自分の力のみ。ガンバロウ。


↑ステージ1に登場したザコ。強さが相当増している。倒すのに、相当に時間がかかる。これでホントにザコなのかよ～。


↑べつに全然ターゲットが出ないわけではない。少ないけどね。


↑こんな敵がガンガン出てくる。コンティニューの回数はある？


↑このステージは、ザコさえも手強い。

↙ットのみ。とにかくパワーショットで接近戦という攻撃パターンを崩(くず)さず、そして出現した敵はすぐに倒すという2つの鉄則を守っていれば、なんとか進めるはずだ。まかり間違っても、サンダーレーザーなんかを取ってしまわないように。注意すれば、必ずラストまでたどり着ける……はず。

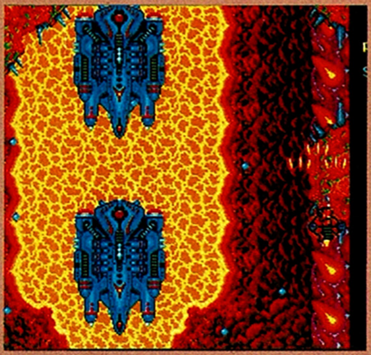
ボスの攻略法はナイショね。


↑こいつは、ステージ1の3番目に出てきたやつ。



↑ズンとの再対決／　ガイランと同じく、こっちよりもカタくなっている。パワーもよりアップの度合が、すごすぎるゥ／　長期戦は必至だ!!


←中ボスの中でも最強といっても過言ではないルーン。なんと2台で登場だ。


→ボンバーの後、ヒットアンドアウェイ戦法で攻略!!　大きさにのまれるな！

最後のボスだ!!




↑ラストのボス・ドグラバ。強い、カタイ、デカいの3拍子そろった強敵。ボンバーが1発くらいはないと、倒すのはかなりキビしいのではないだろうか。ここまできたら、ほとんど実力勝負だ。弾をよけて撃つ、基本を守って戦おう。健闘を祈る!!